
ZOOL™
NINJA OF THE "Nth" DIMENSION
ZOOL
INSTRUCTION MANUAL



PRESENTS

ZOOL

THE NINJA FROM THE NTH DIMENSION

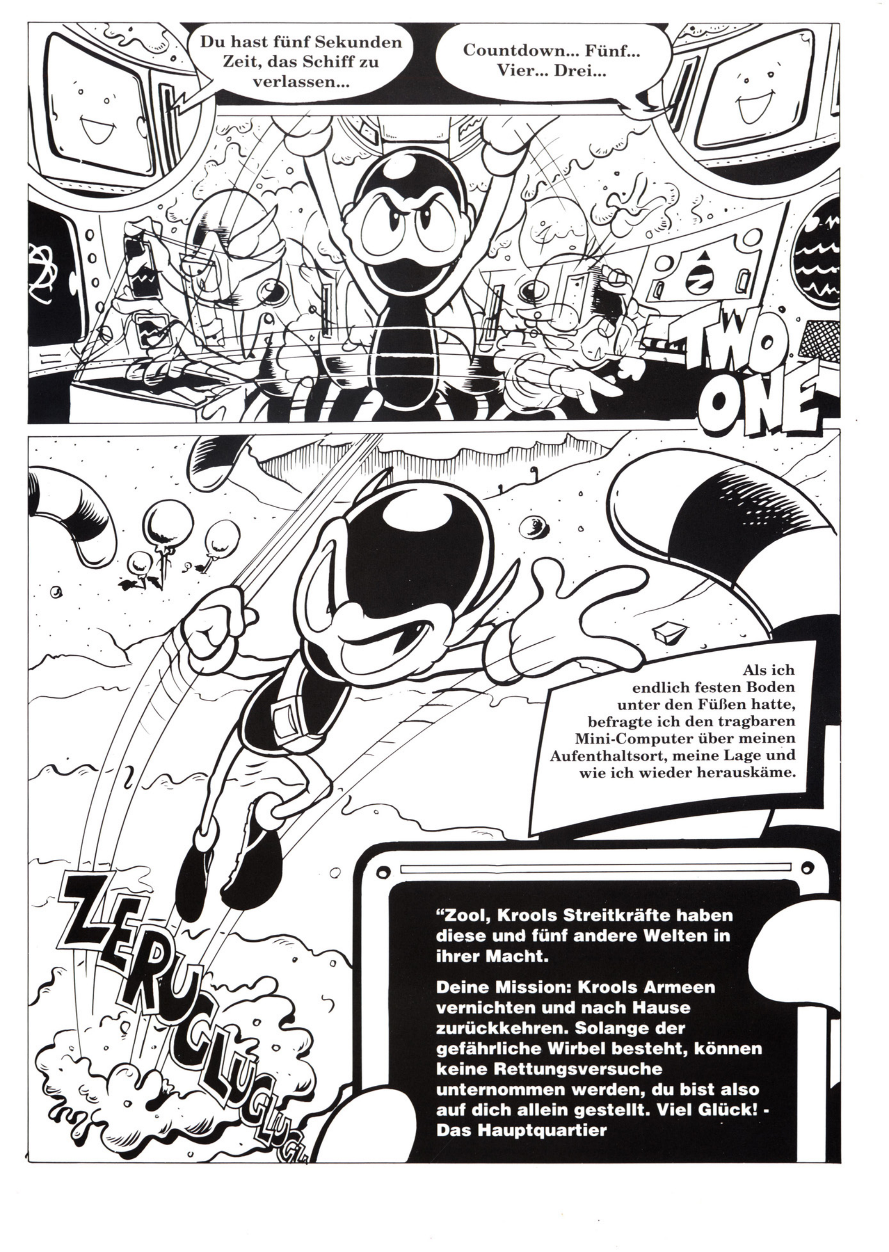
Amiga Code by George Allan
Original Graphics by Ade Carliss
Original Music by Patrick Phelan

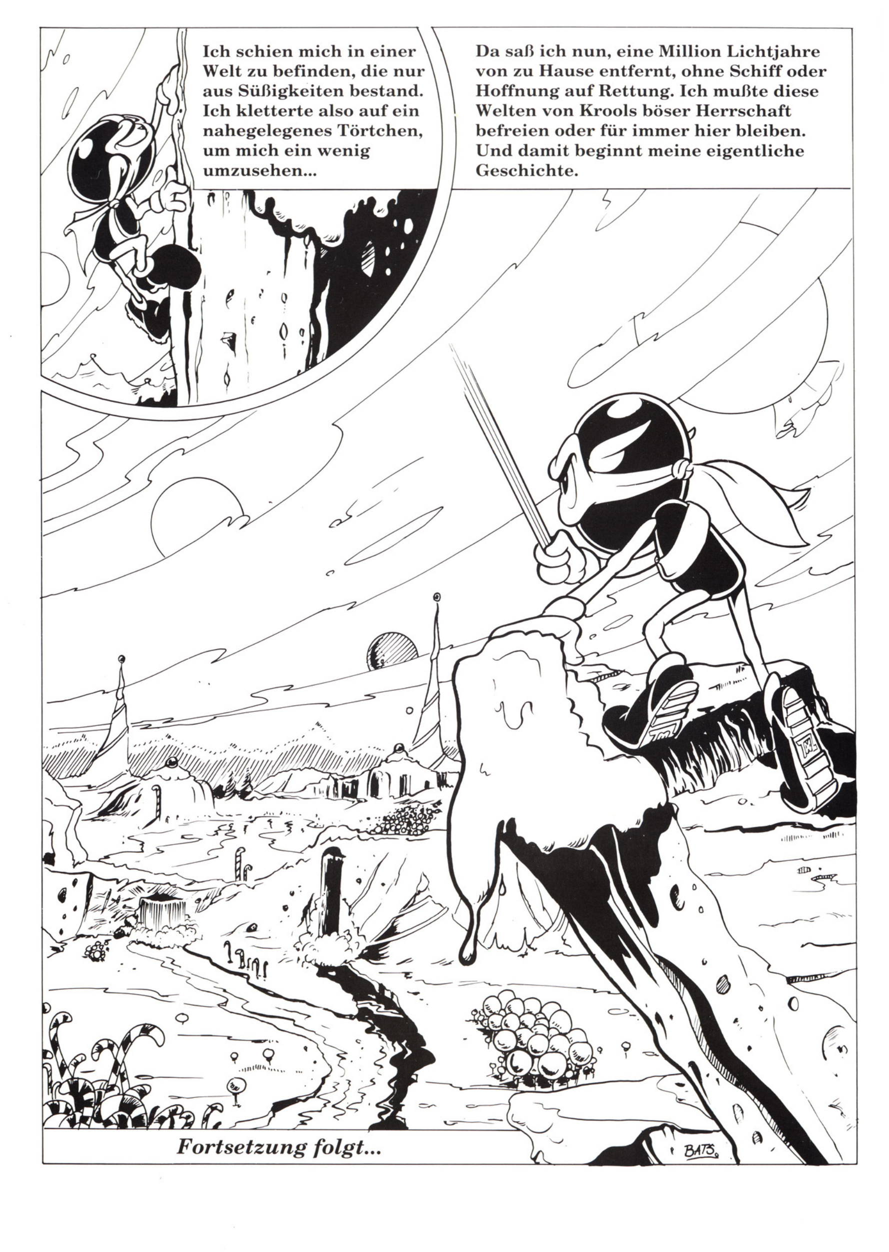
PC and Archimedes conversions
by Cygnus Software Ltd


ZOOL
Während eines
Routineeinsatzes in
der Xten Dimension...
...entdeckten die Scanner eine seltsame, pulsierende
Wolkenformation. Meine hochtrainierten Ninja-Sinne
sagten mir natürlich, daß ich dieses Phänomen näher
untersuchen mußte.
Plötzlich wurde ich in einen
starken Wirbel hineingezogen. Das Raumschiff
geriet außer Kontrolle und trudelte auf den Mittelpunkt
des Strudels zu. Ich bat den Computer um eine Analyse.



Vielen Dank für diesen hilfreichen Hinweis!
"Zool, das Schiff ist außer Kontrolle und steht kurz vor einer Bruchlandung. Einen schönen Tag noch!"
WOOSH!
SPLAT!
"Achtung! Das Schiff versinkt in einem Puddingsee!"


Du hast fünf Sekunden Zeit, das Schiff zu verlassen...
Countdown... Fünf... Vier... Drei...
TWO
ONE
Als ich endlich festen Boden unter den Füßen hatte, befragte ich den tragbaren Mini-Computer über meinen Aufenthaltsort, meine Lage und wie ich wieder herauskäme.
"Zool, Krools Streitkräfte haben diese und fünf andere Welten in ihrer Macht.
Deine Mission: Krools Armeen vernichten und nach Hause zurückkehren. Solange der gefährliche Wirbel besteht, können keine Rettungsversuche unternommen werden, du bist also auf dich allein gestellt. Viel Glück! - Das Hauptquartier
ZERUCLUGLUGLUGL


Ich schien mich in einer Welt zu befinden, die nur aus Süßigkeiten bestand. Ich kletterte also auf ein nahegelegenes Törtchen, um mich ein wenig umzusehen...
Da saß ich nun, eine Million Lichtjahre von zu Hause entfernt, ohne Schiff oder Hoffnung auf Rettung. Ich mußte diese Welten von Krools böser Herrschaft befreien oder für immer hier bleiben. Und damit beginnt meine eigentliche Geschichte.
Fortsetzung folgt...
BATS

LADEANLEITUNGEN

Commodore Amiga

1. Zool-Spieldiskette in das Standard-Laufwerk einlegen.
2. Joystick an Port 2 anschließen.
3. Computer und Monitor einschalten. Das Spiel lädt automatisch.

Atari ST

1. Zool-Spieldiskette in das Standard-Laufwerk einlegen.
2. Joystick an Port 1 anschließen.
3. Computer und Monitor einschalten. Das Spiel lädt automatisch.

PC

Um von der Diskette aus zu spielen

1. Lege deine Spieldiskette in eines der Laufwerke ein, achte aber darauf, daß dieses Laufwerk aktiviert ist.
2. Gib “ZOOL” ein. Das Spiel wird jetzt automatisch geladen. Befolge alle weiteren Bildschirmbefehle.

Um auf Festplatte zu installieren

1. Lege deine Spieldiskette in eines der Laufwerke ein, achte aber darauf, daß dieses Laufwerk aktiviert ist.
2. Gib “INSTALL C:” ein. Jetzt wird Zool auf der Festplatte C installiert und ein Verzeichnis mit dem Namen “Zool” erstellt.
3. Um "Zool" zu spielen, achte darauf, daß die Festplatte, auf der das "Zool"-Verzeichnis sich befindet, aktiviert ist. Gib “CD ZOOL” ein, um in das Zool-Verzeichnis zu gehen, und dann “ZOOL”, umdas Spiel zu laden.

Archimedes

Ladeanleitung

1. “Zool”-Diskette Eins in das Laufwerk einlegen.
2. Das Disketten-Icon in der Icon-Leiste auf dem RISC-OS-Desktop anklicken.
3. Wenn das Fenster mit dem “Zool”-Verzeichnis erscheint, zweimal das “Zool”-Icon anklicken.

Installation von "Zool" auf einer einzelnen HD-Diskette

Besitzt dein Archimedes ein High-Density-Laufwerk, dann kannst du "Zool" auf einer einzelnen HD-Diskette installieren. Das bedeutet, daß du während des Spiels keine Disketten mehr auswechseln mußt. Du gehst dabei folgendermaßen vor:

1. Formatiere eine leere High-Density-Diskette mit dem Diskettenformat ADFS 1,6M. Genaue Anweisungen dazu findest du auf Seite 34 des RISC-OS-Benutzerhandbuchs.
2. Öffne das Verzeichnisfenster für deine neue Diskette, indem du das Disketten-Icon in der Icon-Leiste anklickst.
3. Lege die "Zool"-Diskette Eins in das Laufwerk und öffne dessen Verzeichnisfenster auf gleiche Weise.
4. Ziehe das "Zool"-Programm-Icon vom Verzeichnisfenster der "Zool"-Diskette Eins auf das Verzeichnisfenster deiner neuen Diskette. Daraufhin werden die Dateien kopiert. Wenn du mehr Informationen über das Kopieren von Dateien benötigst, schlage in deinem RISC-OS-Benutzerhandbuch nach.
5. Kopiere auf gleiche Weise die "ZoolData"-Datenbank von der "Zool"-Diskette Zwei auf deine neue Diskette.
6. Bevor du "Zool" zum ersten Mal von der neuen Diskette spielst, klicke zweimal das "ZoolData"-Icon an. Damit weiß der Computer, wo die Daten zu finden sind, die er zum Betreiben des Spiels benötigt.

Installation von "Zool" auf einer Festplatte

Besitzt dein Archimedes eine Festplatte, dann kannst du "Zool" auf folgende Weise darauf installieren.

1. Öffne das Verzeichnisfenster des Verzeichnisses, in dem "Zool" installiert werden soll.
2. Lege die "Zool"-Diskette Eins in das Laufwerk und öffne dessen Verzeichnisfenster.
3. Ziehe das "Zool"-Programm-Icon vom Verzeichnisfenster der "Zool"-Diskette Eins auf das Verzeichnisfenster deiner Festplatte.

Daraufhin werden die Dateien kopiert. Wenn du mehr Informationen über das Kopieren von Dateien benötigst, schlage in deinem RISC-OS-Benutzerhandbuch nach.

4. Kopiere auf gleiche Weise die “ZoolData”-Datenbank von der “Zool”-Diskette Zwei auf deine Festplatte. Es ist wichtig, daß du "Zool" und "ZoolData" im selben Verzeichnis auf deiner festplatte pazierst.
5. Bevor du “Zool” zum ersten Mal von der Festplatte spielst, klicke zweimal das “ZoolData”-Icon an. Damit weiß der Computer, wo die Daten zu finden sind, die er zum Betreiben des Spiels benötigt.

ZOOL: NINJA FROM THE NTH DIMENSION

In “Zool” spielst du einen interstellaren Kosmosbewohner der xten Dimension. Deine Aufgabe ist es, Zool durch Tausende von Bildschirmen mit unwirklicher und bizarrer Action zu führen, um den intergalaktischen Ninja wieder in die xte Dimension zurückzubringen. Zool begibt sich auf eine lange Reise bis ans Ende des Universums, dann weiter an die äußeren Grenzen des bekannten Universums, durch ein ganzes Stückchen unbekannten Universums. Bevor Zool jedoch nach Hause zurückkehren kann, muß er sich erfolgreich einen Weg durch alle nur möglichen seltsamen Situationen, Welten und Feinde bahnen. Dazu wird er jede Welt so lange erforschen müssen, bis er einen Ausgang gefunden hat, von dem aus er in die nächste Welt übergehen kann. Hört sich bestimmt ziemlich einfach an, doch wenn man die zahlreichen Feinde und die merkwürdigen und unwirklichen Ereignisse mit einbezieht, dann erkennt man bald, daß dies eine äußerst ... sagen wir mal ... unheimliche Reise wird!

KOPIERSCHUTZ

Beim erstmaligen Laden von "Zool" erscheint auf dem Bildschirm die Aufforderung, entweder eine Zahl oder einen Buchstaben vom Code-Rad einzugeben, das du in deiner Spielpackung finden solltest. Daraufhin erscheint eine Abbildung auf dem Schirm, die mit Hilfe des Code-Rades nachgebildet werden muß. Gib jetzt die im Fenster erscheinende Nummer ein. Damit hast du den Kopierschutz überwunden, und der j"Zool"-Bildschirm erscheint. Betätige nun den Feuerknopf, um mit dem

Spiel zu beginnen, oder die Leertaste, um den Hauptoptionenschirm abzurufen.

DER HAUPTOPTIONENSCHIRM

Der Hauptoptionenschirm wird ungefähr so aussehen:

```
GAME SETTINGS
LEVEL...NORMAL
MUSIC...EFFECTS
INERTIA.ON
CONTS...0
SPEED...NORMAL
```

Um eine bestimmte Option zu markieren, brauchst du den Joystick einfach nur nach oben oder nach unten zu ziehen. Um die Einstellung der Option zu verändern, ziehe den Joystick auf der markierten Option nach links und rechts. Um den Optionenschirm zu verlassen, betätige den Feuerknopf. Die Optionen wirken sich wie folgt auf das Spiel aus:

Level: Der Schwierigkeitsgrad, den du gewählt hast, wirkt sich auf die Anzahl der Bonusse aus, die du aufsammeln mußt, um einen bestimmten Level im Spiel zu verlassen oder zum nächsten übergehen zu können. Wählst du "Easy" (leicht), dann mußt du 25% aufsammeln, wählst du "Medium" (mittel), dann benötigst du 50%, und beim Schwierigkeitslevel "Difficult" (schwer) 75%. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt auch die Zeit, die du hast, um einen Level abzuschließen.

Music: Mit dieser Option kannst du die Melodie für das Spiel wählen - von Funk bis Rock ist alles dabei.

Inertia: Hier kannst du einstellen, ob Zool schneller zum Stillstand kommt als eine Fliege, die gegen die Windschutzscheibe klatscht, oder nur nach und nach langsamer wird. Es bleibt ganz dir überlassen!

Conts: Hier bestimmst du, wie viele "Continue Game"-Optionen (Spiel fortsetzen) du erhältst, wenn du dein letztes Leben verloren hast. Die maximale Anzahl ist fünf.

Speed: Hier hast du die Wahl zwischen "Normal" und "Fast" (schnell). Wir empfehlen jedoch, daß du dir den schnellen Level für später aufhebst und erst einmal versuchst, das Spiel bei normaler Geschwindigkeit erfolgreich abzuschließen, denn du wirst sehr bald merken, daß es auch bei diesem Level schon ganz schön rasant hergeht!

PC

Neben den Optionen, die man auf den anderen Formaten findet, besitzt der PC zwei weitere.

Sound: Mit Hilfe dieser Option kannst du eine geeignete Soundkarte für deinen Computer wählen.

Steuerung: Diese Option ermöglicht den Wechsel zwischen Tastatur und Joystick. Falls du die im Spiel benutzten Tasten ändern möchtest, wähle "NEW KEY". Mit Hilfe dieser Option kannst du die Einstellung verändern. Folgende Tastaturbefehle sind vorgegeben:

Pfeiltaste oben	Hochspringen
Pfeiltaste unten	Niederkauern
Pfeiltaste links	Nach links gehen
Pfeiltaste rechts	Nach rechts gehen
Enter:	Feuern
P:	Pause
Q:	Kehre nur zum Titelbildschirm zurück, wenn das Spiel unterbrochen ist.
F10	Du kannst jederzeit zu DOS zurückkehren, wobei das Spiel die gegenwärtigen Einstellungen sichert, so daß sie beim nächsten Laden nicht nochmal gewählt werden müssen.

Um den Joystick neu einzustellen und zu eichen, wähle "NEW JOY" und folge den Bildschirmanweisungen.

Archimedes

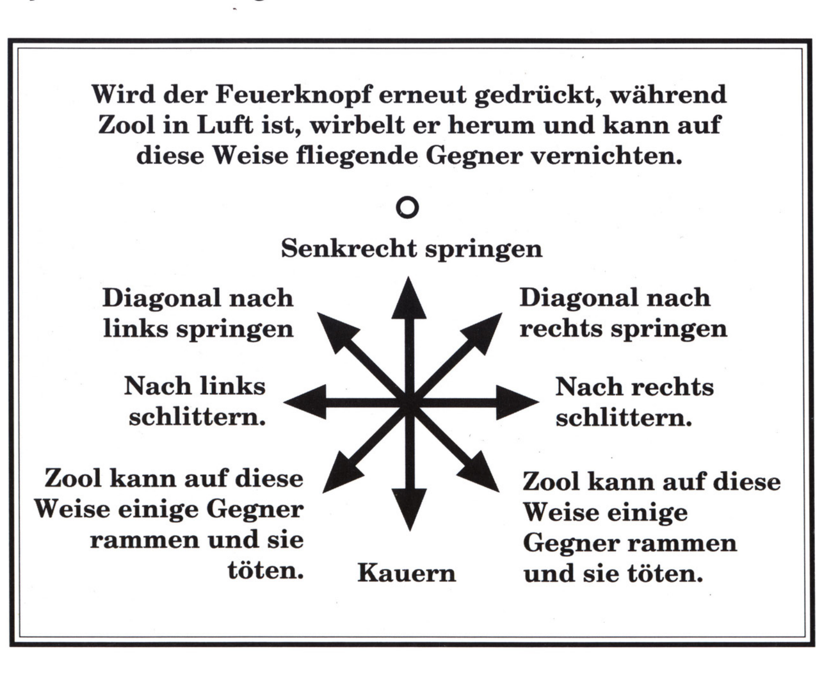
Er entspricht der Beschreibung im Handbuch, mit den folgenden Ausnahmen:

Sound: Damit kannst du wählen, ob du während des Spiels Musik oder Soundeffekte hören oder den Ton ganz ausschalten willst.

Music: Mit dieser Option wählst du die Melodie, die dich durch "Zool" begleitet.

SPIELSTART
Bist du mit deinen Einstellungen zufrieden, dann gehst du durch Drücken des Feuerknopfes vom Optionenschirm zum Hauptschirm über. Betätige hier erneut den Feuerknopf, um das Spiel zu beginnen. Zools Handlungen werden alle mit Hilfe des Joysticks gesteuert. Zwar ist er ein sehr vielseitiges Kerlchen, aber nach ein paar Versuchen wirst du dich schon an ihn gewöhnen und ihn ohne Schwierigkeiten steuern können.

Joystick-Steuerungen



Die Spielsteuerung bei Archimedes

Zools sämtliche Handlungen werden mit einem Joystick oder über die Tastatur gesteuert. Du kannst für die Steuerung einen Joystick benutzen, wenn du einen A3010- bzw. dazu kompatiblen Joystickanschluß oder den RTFM-Joystickanschluß hast. Besitzt du keinen Joystick, dann kannst du die folgenden Tasten benutzen.

Z	Links
X	Rechts
‘	Hoch
/	Runter
Return	Feuer

Außerdem kannst du im Spiel folgende andere Tasten einsetzen:

F1	Lautstärke von Musik und Soundeffekten verringern
F2	Lautstärke erhöhen
F3	Internen Lautsprecher des Computers ein- oder ausschalten
F4	Musik, Soundeffekte oder gar keinen Ton wählen
P	Spiel unterbrechen
Q	Spiel während der Unterbrechung abbrechen

“Zool” verlassen

Du kannst “Zool” jederzeit verlassen und zum Desktop zurückkehren, indem du die Taste F12 drückst.

DER HAUPTSPIELSCHIRM

Hat das Spiel erst einmal begonnen, dann sieht der Hauptspielschirm ungefähr so aus:

Gesundheit:Ist diese Anzeige auf Null, dann verliert Zool ein Leben.



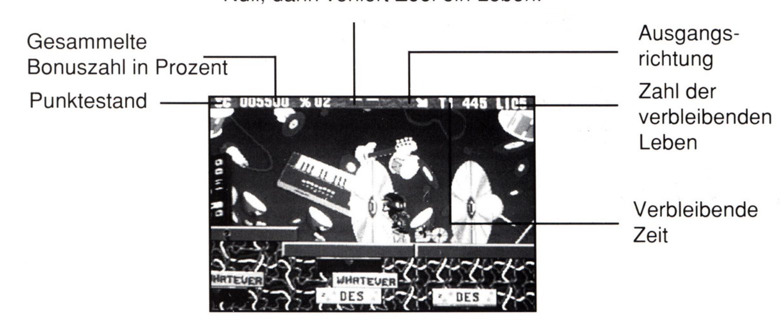
Momentane Höchstpunktzahl

Verbleibende Leben

Richtung des Ausgangs

Besitzt du allerdings einen Amiga 1200 dann sieht der Bildschirm folgendermaßen

Gesundheit:Ist diese Anzeige auf Null, dann verliert Zool ein Leben.



NEUSTARTPUNKTE:
Auf jedem Level befinden sich mehrere Neustartpunkte. Werden diese "ausgelöst", dann beginnst du dein nächstes Leben von diesem Neustartpunkt. Zu Beginn sind diese zwar nicht leicht zu entdecken, doch wirst du sie bald ohne Schwierigkeiten automatisch benutzen können. Du mußt jedem dieser Punkte einen Schlag versetzen, um ihn auszulösen. Auf jedem Level gibt es die folgenden Neustartpunkte:

Bonbonwelt: Ein Schild. Versetze diesem Schild einen Schlag, und der Geleebonbon verändert seine Farbe.

Obstwelt: Eine halb aus der Erde ragende Banane. Der obere Teil der Banane verändert seine Farbe, wenn du ihr einen Schlag versetzt.

Musikwelt: Eine halb aus der Erde ragende Fernbedienung. Versetze ihr einen Schlag, und einer der Knöpfe wird seine Farbe verändern.

Spielzeugwelt: Ein ähnliches Schild wie das in der Bonbonwelt.

Jahrmarktwelt: Wieder ein Schild.

Werkzeugwelt: Ein kurzes Stück Holz mit einem hervorstehenden Nagel. Versetzt du dem Stück Holz einen Schlag, dann bewegt sich der Nagel.

BONUSHERZEN: Hast du einen Gegner vernichtet, dann erscheint manchmal eine kleines Herz, das himmelwärts fliegt. Gelingt es Zool, dieses Herz zu greifen, dann stärkt er damit seine Gesundheit.

WAFFEN, DIE ZOOL ZUR VERFÜGUNG STEHEN
Zool wird auf jedem Level Waffen finden, die ihm, wenn auch nur vorübergehend, bei seiner Mission behilflich sind. Diese erscheinen in der folgenden Form:

Bombe: Diese intelligente Bombe zerstört alle Gegner auf dem Bildschirm, sobald Zool sie aufhebt.

Doppelzool: Diese bizarre Waffe spaltet Zool in zwei Hälften und schafft auf diese Weise einen Schatten, der dem wirklichen Zool alle Handlungen nachmacht. Zool kann daher zweimal so viele Kugeln wie

üblich abfeuern und kommt auf diese Weise viel schneller voran. Die Wirkung läßt jedoch nach einer Weile nach.

Springender Zool: Genau das, was Zool braucht, wenn er keine andere Möglichkeit hat, die Höhen zu erklimmen. Auch hier läßt die Wirkung nach einer Weile nach.

Schild: Mit dem Schild ist Zool eine Zeitlang unverwundbar. Wende ihn mit Vorsicht an, denn meistens befinden sich diese Schilde in der Nähe einer Gefahrenzone, in der sie bald gebraucht werden könnten.

Zeitbonus: Gerade wenn es so aussieht, als ob Zool die Zeit ausgeht, könnten diese kleinen Dinger sich als Retter in der Not entpuppen.

Extraleben: Hier erhält Zool ein zusätzliches Leben, was sich als sehr nützlich erweisen kann.

UND DAS WAR'S AUCH SCHON!

Mehr brauchst du eigentlich nicht zu wissen, um "Zool" spielen zu können. Allerdings wurden hier nicht alle Spielmerkmale aufgeführt. Es gibt noch zahlreiche andere Dinge zu entdecken, wie z.B. vier versteckte Bonuslevel mit ... mehr wird hier nicht verraten, das mußt du schon selber herausfinden. Begib dich auf eine Forschungsreise, auf der du oft entdecken wirst, daß nicht alles das ist, was es zu Anfang zu sein scheint. Da gibt es z.B. Wände, die keine Wände sind, und Lautsprecher, die keine sind! Steh aber nicht lange rum, denn mit jeder Sekunde, die du dumm in die Gegend starrst, vergeht kostbare Zeit! Mach dich auf den Weg und bereite dich auf deine Rückkehr in die xte Dimension vor. Viel Glück!

ZOOLS GEGNER

Es wird keine einfache Reise für Zool sein, denn er wird zahlreiche geographische Gefahren überwinden müssen. Und dann solltest du natürlich nicht die vielen seltsamen Bösewichter vergessen, denen er gegenübergestellt wird. Genaue Einzelheiten wollen wir dir über die seltsamen Kreaturen, auf die du während deiner Reise treffen wirst, aber nicht verraten, sonst geht die ganze Spannung verloren. Damit dir aber

schon mal das Wasser im Mund zusammenläuft, lüften wir hier ein paar Geheimnisse über die seltsamen Bedrohungen, mit denen du dich rumschlagen wirst.

BONBONWELT

Hummel: Diese riesigen Biester heben ab und greifen Zool aus der Luft an. Du solltest dich ihrer sofort annehmen, da sich immer mehr sammeln werden, um Zool den Garaus zu machen.

Gelee: Auf diese Scheußlichkeiten wirst du überall treffen. Glücklicherweise sind sie ziemlich einfach aus dem Weg zu räumen. Ein schneller Tritt, Schlag, Sprung oder eine Rakete sollten sie dir vom Hals schaffen.

Launisches Gelee: Zwar sind diese Widerlinge dem normalen Gelee ähnlich, doch hängen sich diese Dinger an dich ran.

Süße Biester: Diese Viecher tauchen glücklicherweise relativ selten auf, denn sie sind die gemeinsten Kreaturen, denen du in der Bonbonwelt begegnen wirst. Sie versperren dir nicht nur den Weg, sondern feuern auch ein riesiges Arsenal an Wurfgeschossen auf dich, wenn du ihnen die Gelegenheit dazu bietest!

Endbösewicht: Der Summwüterich

DIE MUSIKWELT

Spazierende Trommeln: Sie mögen sich zwar ungefährlich anhören, doch ist diesen Kerlen nicht nur mit Kugeln nichts anzuhaben, sondern sie lassen die Geschosse auch noch in einem Winkel wieder abprallen und können Zool damit äußerst gefährlich werden!

Violinen: Mit einem unendlichen Vorrat an Bögen bewaffnet, werden dir diese Violinen auf Schritt und Tritt folgen, um dich zu durchlöchern. Sie sind sehr schwer zu erwischen, denn sie lassen dich nie nah genug herankommen.

Becken: Diese Dinger flitzen über den Bildschirm hin und her. Stößt Zool mit einem dieser Becken zusammen, dann wird er nicht nur Sterne sehen!

Endbösewicht: Jimmies Killergitarre

DIE OBSTWELT

Granatapfelvulkan: Die mögen zwar harmlos wirken, doch wenn sie erstmal mit rasender Geschwindigkeit Kerne in alle Richtungen spucken, dann sollte sich Zool so schnell wie möglich aus dem Staub machen.

Mohrrüben: Diese Gemeinheiten spucken mit Mohrrübenfetzen nach Zool, und das ist noch das Netteste, was man von ihnen erwarten kann!

Fliegende Erbsenschoten: Diese grünen Geschosse flitzen mit ungeheurer Geschwindigkeit durch die Luft. Auch wenn sie nicht als leise Schleichbomber bezeichnet werden können, haben sie für Zool mit Sicherheit einige hinterhältige Überraschungen auf Lager.

Endbösewicht: Banane und Wecker

WERKZEUGWELT

Bohrer: Diese bohren sich urplötzlich aus den Wänden und verschwinden auch wieder genauso schnell und unerwartet, wie sie aufgetaucht sind. Zool kann sie oft sehr gut zu seinem Vorteil einsetzen. Wie? Das wirst du schon allein herausfinden müssen.

Sägen: Sie schneiden ihre armen Opfer in Scheiben und Würfel! Nimm dich in acht, denn sie tauchen plötzlich aus dem Boden auf und könnten mit Zool kurzen Prozeß machen!

Kettensäge: Dieses fiese Gerät hackt sich seinen Weg durch die Luft. Jegliche Begegnung mit diesem Säger könnte Zool mit dröhnenden Kopfschmerzen zurücklassen.

Endbösewicht: Riesenbohrkiller

SPIELZEUGWELT

Panzer: Diese gepanzerten Killer feuern riesige Geschosse auf Zool ab. Sie sind jedoch nicht so unzerstörbar, wie sie vielleicht aussehen mögen!

Flummis: Diese Schurken kommen in allen Farben und Größen und können Zool böse Verletzungen zufügen.

Papierflugzeuge: Im Klassenzimmer gebastelt, können diese Origamibomber Grund für verzwickte Situationen sein.

Endbösewicht: Maxie, der Roboter

JAHRMARKTWELT

Kandierte Äpfel: Diese mutierten Äpfel möchten sich nur zu gerne ihren Zuckerguß mit Zool teilen. Der einzige Nachteil ist, daß sie glühendheiß und schwer verdaulich sind! Gehe ihnen also aus dem Weg!

Popcorntüten: Eine weitere Leckerei für Zool, doch sollte er sich davor hüten, sie auch nur zu probieren! Dieses Popcorn ist hochexplosiv!

Hammer: Jeder, dem man erstmal sagen muß, daß ein Schlag mit diesen Grobheiten schlimme Folgen hat, verdient es, grün und blau geprügelt zu werden. Versuche jedoch, sie nicht zu zerstören, da sie sich durchaus als nützlich erweisen können.

Endbösewicht: Das unausprechliche, unbeschreibliche zweiäugige Ding. Niemand, der je einen Blick auf dieses Schreckensmonster geworfen hat, ist bisher mit dem Leben davongekommen. Ob es Zool wohl anders ergehen wird?

Probleme?

Sollte es beim Laden von "Zool" zu Problemen kommen, so gib das Programm an den Händler zurück, bei dem du es gekauft hast, oder aber sende es an Gremlin Graphics an die auf der Verpackung angegebene Anschrift. Solltest du Fragen zu dem Spiel haben, dann kannst du zwischen 14:00 und 16:00 Uhr englischer Zeit den Gremlin-Kundendienst unter folgender Nummer anrufen: Telefon 0742 753423.

Urheberrechte



Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House,
2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. England.